

PATENT ABSTRACTS OF JAPAN

8

(11)Publication number : 10-033799

(43)Date of publication of application : 10.02.1998

(51)Int.Cl.

A63F 7/02

G04C 23/34

G04G 1/00

G04G 15/00

(21)Application number : 08-195101

(71)Applicant : IKYO KK

(22)Date of filing : 24.07.1996

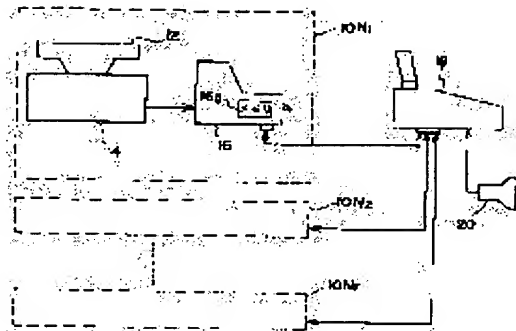
(72)Inventor : KIKUCHI TSUNEO

(54) GAME ADMINISTRATION DEVICE

(57)Abstract:

PROBLEM TO BE SOLVED: To enable exchange of a game result into the prize even when the date recorded on a game medium and the date of a day when a game result data is inputted are discrepant, and further, in the condition is which the business hours of a game parlor include AM 00:00 hour.

SOLUTION: A registerer 18 fixes the starting date and time and the closing date and time of a business hours including AM 00:00 hour of a game parlor and inputs data recorded on a deposit ticket which records the data of the number of Pachinko (Japanese pinball game) balls and the date and time issued by an issuing machine 16 with an aid of a bar code reader 20, and then based on the inputted data, the registerer exchanges a number of Pachinko balls corresponding to the data inputted, into prize goods when the recorded date and time on the deposit ticket are in between the starting date and time and the closing date and time as fixed.



LEGAL STATUS

[Date of request for examination] 09.05.1997

[Date of sending the examiner's decision of rejection] 17.10.2000

[Kind of final disposal of application other than the examiner's decision of rejection or application converted registration]

[Date of final disposal for application]

[Patent number]

[Date of registration]

[Number of appeal against examiner's decision of rejection]

[Date of requesting appeal against examiner's decision of rejection]

[Date of extinction of right]

(19)日本国特許庁 (J P)

(12) 公開特許公報 (A)

(11)特許出願公開番号

特開平10-33799

(43)公開日 平成10年(1998) 2月10日

(51)Int.Cl. ⁸	識別記号	庁内整理番号	F I	技術表示箇所
A 6 3 F 7/02	3 2 9		A 6 3 F 7/02	3 2 9
G 0 4 C 23/34			G 0 4 C 23/34	
G 0 4 G 1/00	3 2 5		G 0 4 G 1/00	3 2 5
15/00			15/00	K

審査請求 有 請求項の数 3 O L (全 9 頁)

(21)出願番号 特願平8-195101

(22)出願日 平成 8 年(1996) 7 月24日

(71)出願人 591033227

株式会社アムテックス

群馬県佐波郡赤堀町大字鹿島 7 番地

(72)発明者 菊地 恒夫

群馬県桐生市境野町 7 丁目86番地 株式会

社アムテックス内

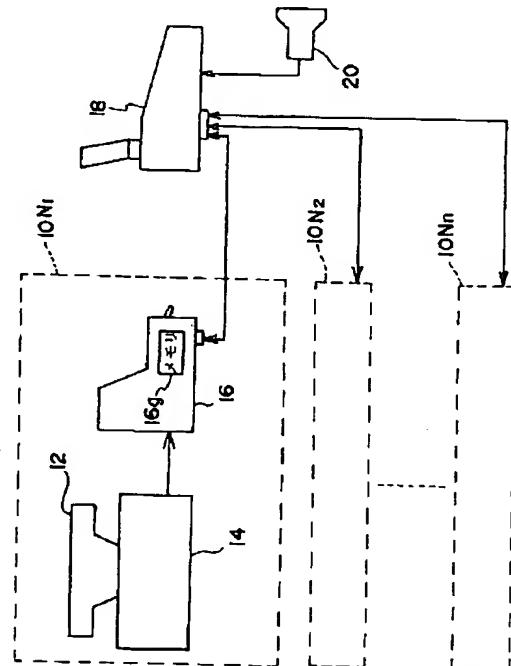
(74)代理人 弁理士 中島 淳 (外 4 名)

(54)【発明の名称】 遊技管理装置

(57)【要約】

【課題】 遊技店の営業時間帯に午前零時を含み、かつ、遊技媒体に記録された日付と該日付のデータを入力した日の日付とが一致しなくとも、景品との交換を可能にする。

【解決手段】 レジスタ 1 8 は、営業開始時に、午前零時を含む遊技店の営業時間帯の開始日時及び終了日時を設定し、発行機 1 6 から発行されかつパチンコ玉数及び日時のデータが記録された預かり券から該データをバーコードリーダ 2 0 により入力し、入力されたデータに基づいて、預かり券に記録された日時が、設定された開始日時及び終了日時間である場合、入力されたデータにより定まるパチンコ玉数に応じた景品と交換する。



【特許請求の範囲】

【請求項1】 遊技店の午前零時を含む営業時間帯の営業開始日時及び営業終了日時を設定する設定手段と、遊技媒体数及び日時のデータが記録された記録媒体から該データを入力する入力手段と、

前記入力されたデータに基づいて前記記録媒体に記録された日時が前記設定された営業開始日時及び営業終了日時の間であるか判断し、該判断が肯定の場合、前記入力されたデータにより定まる遊技媒体数に応じた景品の交換を許可する許可手段と、
を備えた遊技管理装置。

【請求項2】 前記営業終了日時は、前記営業開始日時からの所定時間を設定することにより、設定されることを特徴とする請求項1記載の遊技管理装置。

【請求項3】 投入された遊技媒体数を計数すると共に計数した遊技媒体数及び該遊技媒体数を計数した日の日付のデータが記録された記録媒体を発行する発行手段により発行された該記録媒体を用いて景品交換する遊技管理装置であって、

午前零時になる毎に第1の日付を更新する更新手段と、
遊技店の営業開始を指示する指示手段と、

前記指示手段により前記指示されたときにのみ、前記更新手段により更新された第1の日付を第2の日付に設定する設定手段と、

前記遊技媒体数を計数した日の日付として前記設定手段により設定された第2の日付が用いられるように前記発行手段を制御する制御手段と、

記録媒体から遊技媒体数及び日付のデータを入力する入力手段と、

前記入力されたデータに基づいて前記記録媒体に記録された日付が前記設定された第2の日付と一致するか判断し、該判断が肯定の場合、前記入力されたデータにより定まる遊技媒体数に応じた景品の交換を許可する許可手段と、

を備えた遊技管理装置。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】本発明は、遊技管理装置に係り、より詳しくは、記録媒体から遊技媒体数及び日時のデータを入力し、該データに基づいて遊技媒体数に応じた景品の交換を許可する遊技管理装置に関する。

【0002】

【従来の技術】従来、パチンコ店では、遊技客が取得したパチンコ玉を計数機に投入させる。計数機は、投入された玉数を計数し、計数した玉数データを発行機に出力する。玉数データを入力した発行機は、発行ボタンが押されると、玉数データがバーコードで記録された預かり券を発行する。次に、遊技客はこの預かり券を景品交換所に提出する。景品交換所では、レジスタに接続されたバーコードリーダを使って、預かり券に記録されたバー

コードを読み取り、読み取ったバーコードに基づいて玉数をレジスタに表示させ、表示された玉数に基づいて、顧客の希望する景品に交換する。

【0003】

【発明が解決しようとする課題】ところで、発行機は、上記預かり券に、玉数データが入力された日の日付も記録するようにしている。そして、レジスタでは、該日付と該バーコードを読み取った日の日付とが一致した場合、景品の交換を許可している。

【0004】しかしながら、パチンコ店では、営業時間帯内で午前零時を過ぎて日付が変わる、即ち、営業時間帯が2日にまたがる場合がある。よって、午前零時を過ぎる前の日付が記録された上記預かり券を、午前零時を過ぎて読み取る場合がある。

【0005】この場合、預かり券に記録された日付とバーコードを読み取った日の日付とが一致せず、同一の営業時間帯内で遊技して獲得したにもかかわらず、パチンコ玉と景品とを交換することができない。

【0006】よって、午前零時を過ぎる間にパチンコ玉と景品とを交換しようとする遊技客は、計数機に急いで玉を投入し、かつ、発行された預かり券を急いで景品交換所のオペレータに提出しなければならない。

【0007】また、午前零時を過ぎる前の日付が記録された上記預かり券を、午前零時を過ぎて読み取る場合、同一の営業時間帯内で遊技して獲得したにもかかわらずパチンコ玉と景品とを交換することができないため、これを知らない遊技客と該オペレータとの間でトラブルが発生する。

【0008】よって、遊技客は安心して遊技を楽しめない。本発明は、上記事実を鑑みなされたもので、遊技店の営業時間帯に午前零時を含み、かつ、遊技媒体に記録された日付と該日付のデータを入力した日の日付とが一致しなくとも、景品との交換を可能にした遊技管理装置を提案することを目的とする。

【0009】

【課題を解決するための手段】上記目的達成のため請求項1記載の発明は、遊技店の午前零時を含む営業時間帯の営業開始日時及び営業終了日時を設定する設定手段と、遊技媒体数及び日時のデータが記録された記録媒体から該データを入力する入力手段と、前記入力されたデータに基づいて前記記録媒体に記録された日時が前記設定された営業開始日時及び営業終了日時の間であるか判断し、該判断が肯定の場合、前記入力されたデータにより定まる遊技媒体数に応じた景品の交換を許可する許可手段と、を備えている。

【0010】即ち、設定手段は、遊技店の営業時間帯を設定する。営業時間帯は、遊技店の営業開始日時及び営業終了日時を設定することにより、設定する。この場合、この営業時間帯には午前零時が含まれる。なお、請求項2記載の発明のように、営業終了日時を、営業開始

日時からの所定時間を設定することにより設定するようにしてもよい。

【0011】入力手段は、遊技媒体数及び日時のデータが記録された記録媒体から該データを入力し、許可手段は、入力されたデータに基づいて、記録媒体に記録された日時が、設定された開始日時及び終了日時の間であるか判断し、該判断が肯定の場合、入力されたデータにより定まる遊技媒体数に応じた景品の交換を許可する。

【0012】このように、遊技店の午前零時を含む営業時間帯を設定し、記録媒体に記録された日時が設定された営業時間帯内である場合に、景品の交換を許可するので、遊技媒体に記録された日時と該日時のデータを入力した日の日付とが一致しなくとも、記録媒体に記録された日時が設定された営業時間帯内であれば、景品と交換することができる。

【0013】次に、請求項3記載の発明は、投入された遊技媒体数を計数すると共に計数した遊技媒体数及び該遊技媒体数を計数した日の日付のデータが記録された記録媒体を発行する発行手段により発行された該記録媒体を用いて景品交換する遊技管理装置であって、午前零時になる毎に第1の日付を更新する更新手段と、遊技店の営業開始を指示する指示手段と、前記指示手段により前記指示されたときにのみ、前記更新手段により更新された第1の日付を第2の日付に設定する設定手段と、前記遊技媒体数を計数した日の日付として前記設定手段により設定された第2の日付が用いられるように前記発行手段を制御する制御手段と、記録媒体から遊技媒体数及び日付のデータを入力する入力手段と、前記入力されたデータに基づいて前記記録媒体に記録された日付が前記設定された第2の日付と一致するか判断し、該判断が肯定の場合、前記入力されたデータにより定まる遊技媒体数に応じた景品の交換を許可する許可手段と、を備えている。

【0014】即ち、本発明の遊技管理装置は、投入された遊技媒体数を計数すると共に計数した遊技媒体数及び該遊技媒体数を計数した日の日付のデータが記録された記録媒体を発行する発行手段により発行された前記記録媒体を用いて景品交換する。なお、発行手段は、投入された遊技媒体数を計数する計数手段、及び計数手段により計数された遊技媒体数及び該遊技媒体数を計数した日の日付のデータが記録された記録媒体を発行する記録媒体発行手段を別々に備えて構成するようにしてもよく、該計数手段及び該記録媒体発行手段を1体として構成するようにしてもよい。

【0015】ここで、更新手段は、午前零時になる毎に第1の日付を更新する。よって、第1の日付は、カレンダー日付に対応する。

【0016】指示手段により遊技店の営業開始が指示されると、設定手段は、更新手段により更新された第1の日付(カレンダー日付)を第2の日付に設定する。

【0017】一方、制御手段は、遊技媒体数を計数した日の日付として設定手段により設定された第2の日付が用いられるように発行手段を制御する。即ち、発行手段は、遊技媒体数を計数した日の日付のデータとして、入力した日付データを用い、制御手段は、発行手段に第2の日付データを出力することにより、遊技媒体数を計数した日の日付として第2の日付が用いられるように発行手段を制御する。

【0018】そして、入力手段から遊技媒体数及び日付のデータが記録された記録媒体から該データを入力すると、許可手段は、入力されたデータに基づいて記録媒体に記録された日付が上記設定された第2の日付と一致するか判断し、該判断が肯定の場合、入力されたデータにより定まる遊技媒体数に応じた景品の交換を許可する。

【0019】このように、遊技店の営業開始が指示されたときにのみ、午前零時になる毎に更新される第1の日付を第2の日付に設定し、記録媒体から遊技媒体数及び日付のデータを入力した場合、記録媒体に記録された日付が第2の日付と一致するか判断するので、遊技媒体に記録された日付が、該日付のデータを入力した日の日付と一致しなくとも、第2の日付と一致すれば、景品と交換することができる。

【0020】

【発明の実施の形態】以下、本発明の実施の形態を図面を参照して詳細に説明する。

【0021】図1には、遊技管理システムが示されている。遊技管理システムは、図1に示すように、複数の発行システム10N1、10N2、・・・10Nnを備えている。複数の発行システム10N1、10N2、・・・10Nnの各々はレジスタ18に接続されている。なお、レジスタにはバーコードリーダ20が接続されている。

【0022】次に、複数の発行システム10N1、10N2、・・・10Nnを説明するが、各々は同一の構成となっているので、以下、発行システム10N1のみを説明する。

【0023】発行システム10N1は、ホップ12に投入されたパチンコ玉(以下、玉という)の数を計数する計数機14、計数機14に接続され、かつ、内部に後述するメモリ16gを備え、玉の玉数データ等が記録された預かり券を発行する発行機16を備えている。

【0024】次に、発行機16の制御系を図2を参照して説明する。図2に示すように、発行機16は、コンピュータを含んで構成されており、コンピュータは、各種の制御処理を行うCPU16a、CPU16aで実行される各種制御プログラムやデータ等を記憶したROM16b、各種の処理において作業用の記憶領域として一時的に用いられるRAM16c及び入出力ポート16dを備えており、これらはデータバス、制御バス等を含んで構成されるバス16eを介して互いに接続されている。

【0025】入出力ポート16dには、預かり券を発行するための印字部16f、メモリ16g、預かり券の発行を指示する発行ボタンB16h、前述した計数機14、及びレジスタ18が接続されている。

【0026】なお、発行システム10N1は、計数機14及び発行機16を別々に備えた構成としているが、本発明はこれに限定されるものでなく、計数機14及び発行機16を1体として構成してもよい。

【0027】次に、レジスタ18の制御系を図3を参照して説明する。図3に示すように、レジスタ18は、コンピュータを含んで構成されており、コンピュータは、各種の制御処理を行うCPU18a、CPU18aで実行される各種制御プログラムやデータ等を記憶したROM18b、各種の処理において作業用の記憶領域として一時的に用いられるRAM18c及び入出力ポート18dを備えており、これらはデータバス、制御バス等を含んで構成されるバス18eを介して互いに接続されている。

【0028】入出力ポート18dには、当日の営業日時を入力するためのキーボードK、営業日時の入力処理を実行させるための当日営業日時入力ボタンBN、複数の発行システム10N1、10N2、・・・10Nn、及びバーコードリーダ20が接続されている。

【0029】次に、本形態の作用を説明する。オペレータは、当日の営業を開始する際、営業日時の入力処理を実行させるためのレジスタ18の当日営業日時入力ボタンBNをオンする。このように、当日営業日時入力ボタンBNがオンされると、レジスタ18は、図4に示した営業開始及び終了日時入力処理ルーチンをスタートし、ステップ22で、当日営業日時入力ボタンBNがオンされた日時を営業開始日時として記憶する。なお、当日営業日時入力ボタンBNがオンされた日時は、レジスタ18のソフトタイマを用いて定めている。

【0030】ステップ24で、当日営業終了日時の入力指示するため図示しない表示手段に『営業終了日時を入力して下さい。』と表示する。これにより、オペレータは営業開始日時でなく営業終了日時を入力すべきことを知る。

【0031】よって、オペレータは、キーボードKを介して当日の営業終了日時を入力する。これにより、ステップ26が肯定判定のなつて、ステップ28で、当日の営業終了日時を記憶して、本ルーチンを終了する。

【0032】これにより、当日の営業時間帯が設定される。例えば、営業開始日時が1996年06月26日10時00分、営業終了日時が1996年06月27日03時00分と記憶された場合には、営業時間帯が、1996年06月26日10時00分～1996年06月27日03時00分と設定される。即ち、営業時間帯に午前零時が含まれることになる。

【0033】なお、営業終了日時として営業開始日時か

ら所定時間を入力するようにしてもよい。例えば、上記の例では、営業開始日時を1996年06月26日10時00分として記憶し、キーボードKから17時間を入力する。

【0034】一方、遊技者は、パチンコ機の遊技によりパチンコ玉を獲得した場合には、景品と交換するため、獲得したパチンコ玉を、計数機14に投入する。

【0035】計数機14は、図5に示すように、ステップ34で、投入された玉を計数し、ステップ36で、所定時間継続して玉の投入がなくなったか判断することにより、投入された玉の全てを計数（カウントアップ）したか判断する。投入された玉の全てを計数した場合に、ステップ38で、計数した玉の総数を表す玉数データを発行機16に出力して、本ルーチンを終了する。

【0036】発行機16は、図6に示すように、ステップ42で、計数機14からの玉数データを入力し、ステップ44で、発行ボタンB16hが押されたか判断し、発行ボタンB16hが押された場合に、ステップ46で、時刻コード、日付データ、及び玉数データをメモリ16gに記憶する。

【0037】ここで、時刻コードは、計数機14から玉数データを入力した時刻に対応する時間帯であり、時間帯は、1日を1時間（1時間に限定されない。例えば、30分等でもよい。）毎に分割した各々の時間帯を表す。なお、時間帯と時刻コードとは、表1に示す通りである。

【0038】

【表1】

	時刻コード
00:00 ～ 1:00	1
01:00 ～ 02:00	2
・・・	..
23:00 ～ 24:00	24

【0039】また、日付データは、計数機14から玉数データを入力した日付を表すデータである。なお、時刻、日付はコンピュータ内のソフトタイマにより定められる。

【0040】以上により、メモリ16gには、表2に示すように各データがテーブルとなって記憶される。

【0041】

【表2】

時刻コード	日付データ	玉数データ
24	1996.06.26	15.000
・・・	・・・	・・・
:	:	:

【0042】表2に示した例では、日付データから、1

996年6月26日、時刻コード24から、23時～24時、玉数データから、15.000個というデータが記憶されたことが分かる。即ち、1996年6月26日の23時から24時の間に、計数機14から15.000個の玉が計数されて、記憶されたことが分かる。なお、これらのデータのメモリアドレスは発行機連続番号で識別される。

【0043】なお、時刻コードに代えて、時、分、秒からなる時刻データとしてもよい。例えば、00:30:30(00時30分30秒)等である。

【0044】そして、ステップ48で、機器番号、発行機連続番号、時刻コード、日付データ、玉数データ、及び店番号をバーコードで預かり券に記録して、本ルーチンを終了する。なお、機器番号は、発行機16を識別する番号である。店番号は、当該店を識別するためのデータである。

【0045】なお、預かり券に、表2に示したように、日付データ:1996年6月26日、時刻コード:24、玉数データ:15.000個というデータが記録されたとする。

【0046】このようにして発行された預かり券が発行されると、顧客は、この預かり券と所望の景品とを景品交換所のオペレータに提出する。景品交換所のオペレータは、顧客から預かり券を受け取り、バーコードリーダ20により預かり券のバーコードを読み取り、記憶する。なお、預かり券のバーコードが読み取られた日時が、1996年6月27日の0時02分であったとする。即ち、預かり券に記録された日付と預かり券のバーコードが読み取られた日の日付が異なるとする。

【0047】このように、バーコードリーダ20により預かり券のバーコードが読み取られると、図7のステップ52のバーコード入力の処理が実行され、ステップ54で、読み取ったバーコードから、機器番号、発行機連続番号、時刻コード、日付データ、玉数データ、及び店番号を検出し、検出した時刻コード、日付データ、玉数データと同一のデータがあるか否か、即ち、同一の預かり券に記録されたデータの再入力か否かを判断する。

【0048】同一のデータがあった場合には、ステップ68に進み、同一のデータがなかった場合には、ステップ55で、入力した日時(時刻コード、日付データ)が、当日の営業時間帯内か否かを判断する。

【0049】前述したように、預かり券に、日付データ:1996年6月26日、時刻コード:24(23時から24時)、玉数データ:15.000個が記憶されていても、営業時間帯が、1996年06月26日10時00分～1996年06月27日03時00分と設定されているため、入力した日時(時刻コード、日付データ)が、当日の営業時間帯内と判断される。よって、ステップ55が肯定判定となって、ステップ56以降の各ステップを実行することになる。よって、景品の交換

が許可される。なお、入力した日時が当日の営業時間帯外であれば、ステップ68に進み、ステップ56以降の各ステップが実行されないことになる。よって、景品の交換が許可されない。

【0050】ステップ56で、機器番号に対応する発行機16のメモリ16gにアクセスする。即ち、検出した発行機連続番号、時刻コード、日付データ、及び玉数データを機器番号に対応する発行機16に出力する。発行機16は、メモリ16gから、入力した時刻コード、日付データ、及び玉数データが発行機連続番号(メモリアドレス)に対応する領域に記憶されているか否かを判断する。そして、発行機16は、メモリ16gに、入力した時刻コード、日付データ、及び玉数データと同一のデータが発行機連続番号(メモリアドレス)に対応する領域に記憶されている場合に、記憶有り信号をレジスタ18に出力する。

【0051】このように発行機16から記憶有り信号を入力した場合、ステップ58が肯定判定となって、ステップ60に進む。なお、発行機16は、メモリ16gに、入力した時刻コード、日付データ、及び玉数データと同一のデータが発行機連続番号(メモリアドレス)に対応する領域に記憶されていない場合にはレジスタ18に記憶無し信号を出力する。このように発行機16から記憶無し信号を入力した場合、ステップ58が否定判定となって、ステップ68に進む。

【0052】以上のように記憶有り信号を入力した場合、上記預かり券は上記発行機16により発行されたと判断できるので、ステップ60で、顧客から提出された景品に付加されたバーコードを走査して該景品の交換に要する玉数を入力し、ステップ62で、登録処理する。即ち、ステップ52で入力した玉数を表示した後、表示した玉数を該玉数からステップ60で入力した玉数を減算した減算値に変更する。

【0053】この減算値が0以上でかつ所定値(景品交換に要する最小値)以下であれば、減算値では交換する景品がないので、ステップ64で、図示しない景品交換終了ボタンが押されたかにより、景品交換が終了したか判断する。

【0054】景品交換が終了した場合には、ステップ66で、ステップ54で検出した発行機連続番号を発行機16に出力することにより、メモリデータを消去させて、本ルーチンを終了する。即ち、発行機16は、レジスタ18から入力した発行機連続番号に対応するメモリデータ(時刻コード、日付データ、及び玉数データ)を消去する。

【0055】なお、ステップ54が肯定判定の場合には、預かり券が同一の営業時間帯内で発行されていない、ステップ55、58が否定判定の場合には、上記預かり券は自店舗の発行機16で発行されたものでない等と判断できるので、ステップ68で、エラー表示して、

本ルーチンを終了する。

【0056】以上説明したように本形態によれば、パチンコ店の午前零時を含む営業時間帯の開始日時及び終了日時を設定し、預かり券に記録された日時が設定された開始日時及び終了日時の間であれば、預かり券に記録された日時と該日時のデータを入力した日の日付とが一致しなくとも、景品と交換することができる。

【0057】よって、午前零時を過ぎる間際であっても遊技客は、計数機に急いで玉を投入し、かつ、発行された預かり券を急いで景品交換所のオペレータに提出する必要がない。従って、遊技客は、安心して遊技を楽しむことができる。

【0058】また、預かり券に記録された日時と該日時のデータを入力した日の日付とが一致しなくとも、預かり券に記録された日時が設定された開始日時及び終了日時の間であれば、景品と交換することができるので、遊技客と該オペレータとの間の無用なトラブルの発生を防止することができる。

【0059】なお、検出した機器番号に対応する発行機のメモリの発行機連続番号に対応する領域に、検出した時刻コード、日付データ、及び玉数データが記憶されているかを発行機に問いているので、預かり券が自店舗の発行機により発行されたか否かを精度よく判断できる。

【0060】よって、機器番号に対応する発行機のメモリの発行機連続番号に対応する領域に記憶された時刻コード、日付データ、及び玉数データと同一のデータを預かり券に記録する預かり券の偽造等は不可能であるので、預かり券の偽造等による不正な景品交換処理が行われることを防止することができる。

【0061】更に、発行機に、時刻コード、日付データ、及び玉数データ記憶するメモリを備えているので、発行機の増設時のメモリ不足の解消、余分なメモリの使用がなくなることによるコストダウン、故障時の不具合の分散化による営業への支障の削減が可能となる。

【0062】次に、本発明の第2の実施の形態を説明する。本形態は、前述した第1の実施の形態と同様の構成となっているので、その説明を省略する。なお、前述した第1の実施の形態の当日営業日時入力ボタンBNを、本形態では、当日営業日付入力ボタンBNと称することとする。

【0063】次に、本形態の作用を説明する。なお、本形態の作用は、前述した第1の実施の形態の作用と同一の作用部分があるので、同一の作用部分には同一の符号を付してその説明を省略し、異なる作用部分のみ説明する。

【0064】前述したレジスタ18は、図示しないソフトタイマにより、午前零時になる毎に第1の日付（カレンダー日付）を更新する。

【0065】一方、オペレータは、当日の営業を開始する際、営業開始を指示するためレジスタ18の当日営業

日付入力ボタンBNをオンする。このように、当日営業日時入力ボタンBNがオンされると、レジスタ18は、図8に示した制御ルーチンをスタートし、ステップ72で、第1の日付（カレンダー日付）を読み出し、ステップ74で、読み出した第1の日付（カレンダー日付）を第2の日付（営業日付）として設定し、ステップ76で、第2の日付データを発行機16に出力して、本ルーチンを終了する。これにより、発行機16は、預かり券に記録する日付として第2の日付を用いる。

【0066】よって、図10に示すように、第1の日付（カレンダー日付）は午前零時になる毎に更新され（例えば、6月26日→6月27日）、当日の営業を開始するときのみ第2の日付（営業日付）に第1の日付（6月26日）が設定されるので、第2の日付は午前零時になっても当日の営業を開始する際に設定された第1の日付（6月26日）で維持される。従って、例えば、次の営業を開始する際に当日営業日付入力ボタンBNがオンされて、第2の日付に第1の日付（6月27日）が設定される。

【0067】一方、前述したようにバーコードリーダ20により預かり券のバーコードが読み取られると、図9のステップ52が実行され、続いてステップ54を実行し、ステップ54が否定判定の場合、ステップ76で、入力した日付が第2の日付と一致するか否かを判断する。

【0068】ここで、前述したように、当日の営業を開始するときのみ第2の日付に第1の日付が設定され、午前零時を過ぎても第2の日付は第1の日付で維持されるので、図10の符号Hに示すように、午前零時を過ぎる前に発行された預かり券のバーコードを、午前零時を過ぎた後に、読み取っても、預かり券に記録された日付と第2の日付が一致し、ステップ76が肯定判定となつて、ステップ56以下の処理を実行する。

【0069】一方、符号Kに示すように、午前零時を過ぎた後に発行された預かり券のバーコードを、次の営業開始時以降に読み取ると、次の営業開始時では第2の日付に第1の日付が設定されるので、預かり券に記録された日付と第2の日付が一致せず、ステップ76が否定判定となつて、ステップ68に進む。

【0070】なお、発行機16は、預かり券に記録する日付として第2の日付を用いるため、符号Iに示すように、午前零時を過ぎた後に発行された預かり券のバーコードを読み取ると、当該営業時間帯内であれば、預かり券に記録された日付と第2の日付が一致し、ステップ76が肯定判定となつて、ステップ56以下の処理を実行する。

【0071】このように、遊技店の営業開始時にのみ、午前零時になる毎に更新される第1の日付（カレンダー日付）を第2の日付に設定し、預かり券のバーコードを走査して玉数データ及び日付のデータを入力した場合、

11

記録媒体に記録された日付が第2の日付と一致するか判断するので、預かり券に記録された日付が、該日付のデータを入力した日の日付と一致しなくとも、第2の日付と一致すれば、景品と交換することができる。

【0072】以上説明した実施の形態では、パチンコ機のパチンコ玉数を例にとり説明したが、本発明はこれに限定されるものでなく、パチスロ（スロットル機）のメダル数に適用してもよい。

【0073】

【発明の効果】以上説明したように本発明は、遊技媒体に記録された日時と該日時のデータを入力した日の日付とが一致しなくとも、景品と交換することができるため、遊技客は安心して遊技を楽しむことができる。

【図面の簡単な説明】

【図1】第1の実施の形態の遊戯管理装置の概略図である。

【図2】発行機の制御系を示すブロック図である。

【図3】レジスタの制御系を示すブロック図である。

【図4】レジスタの営業開始及び終了日時入力処理の制

12

御ルーチンを示すフローチャートである。

【図5】計数機の制御ルーチンを示すフローチャートである。

【図6】発行機の制御ルーチンを示すフローチャートである。

【図7】レジスタの景品交換制御ルーチンを示すフローチャートである。

【図8】第2の実施の形態のレジスタの営業開始時に実行する制御ルーチンを示すフローチャートである。

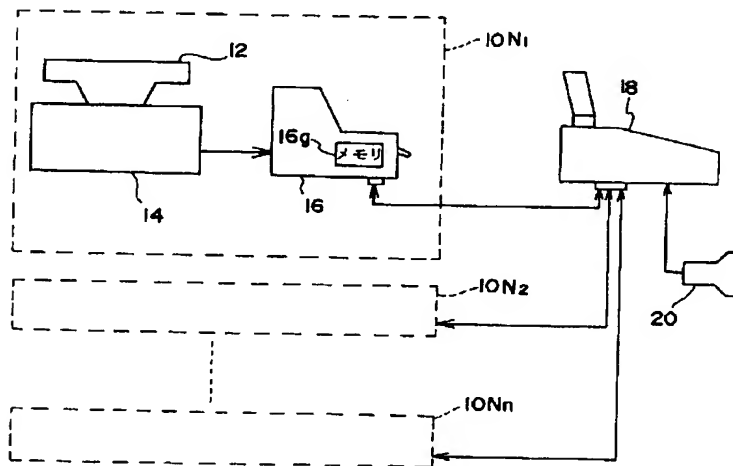
【図9】レジスタの景品交換制御ルーチンを示すフローチャートである。

【図10】第1の日付（カレンダー日付）の更新と第2の日付（営業日付）の設定を示す図である。

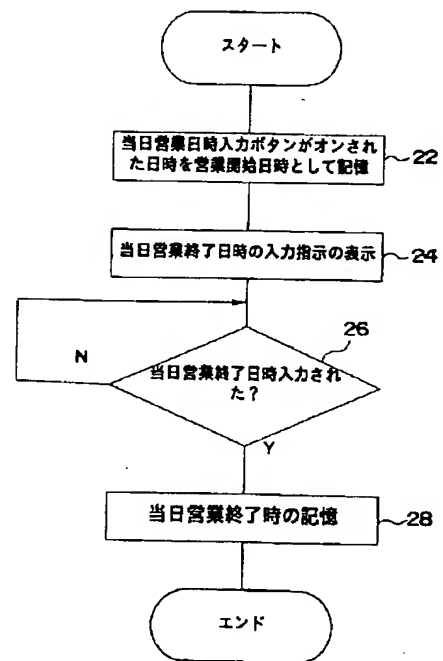
【符号の説明】

- 14 計数機
- 16 発行機
- 18 レジスタ
- 20 バーコードリーダー

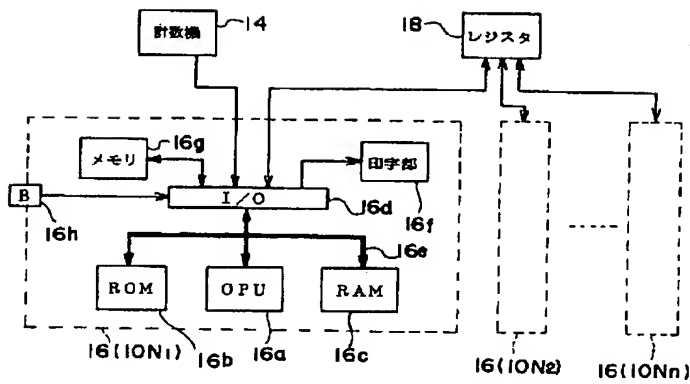
【図1】



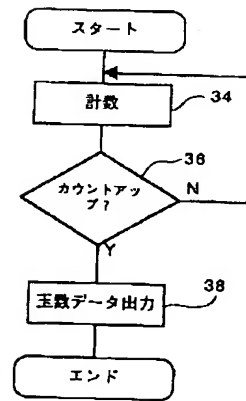
【図4】



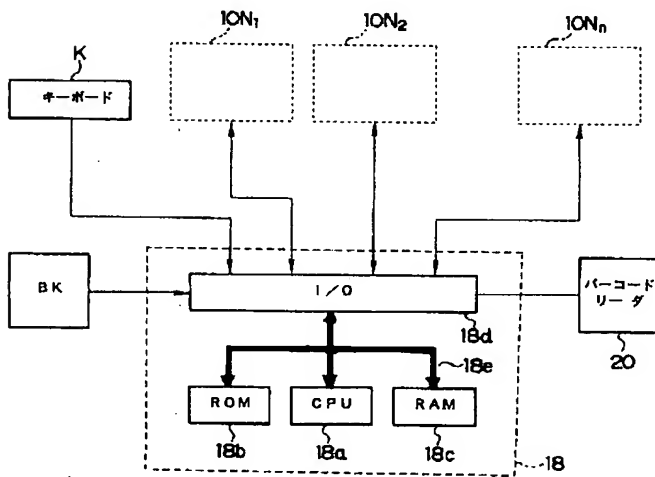
【図2】



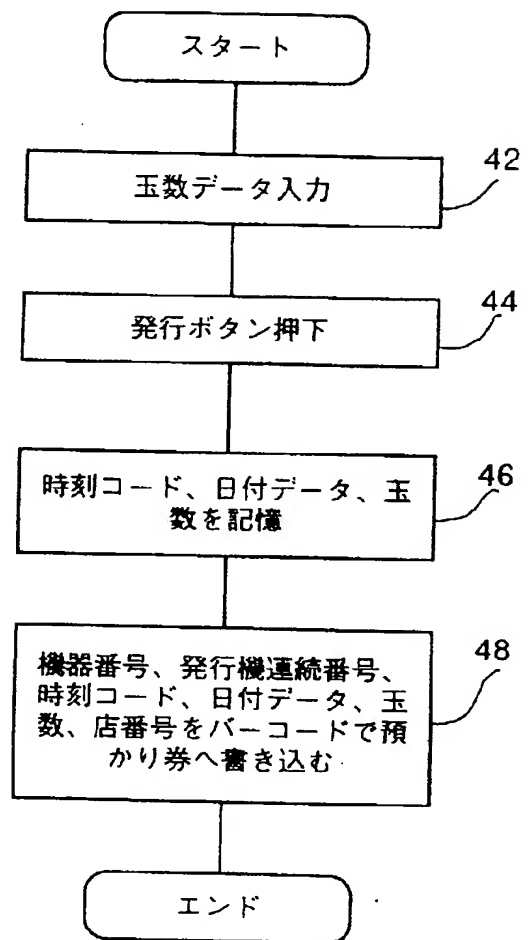
【図5】



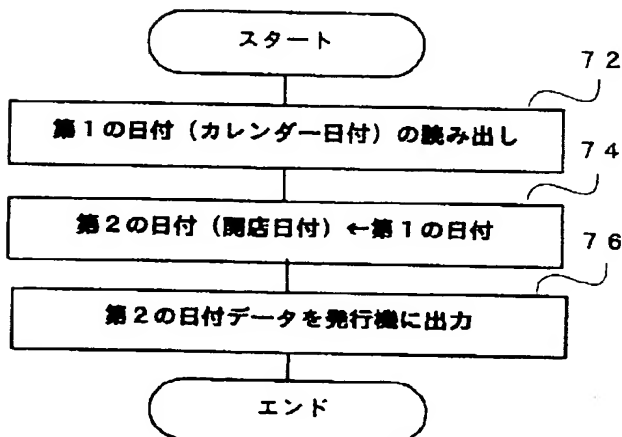
【図3】



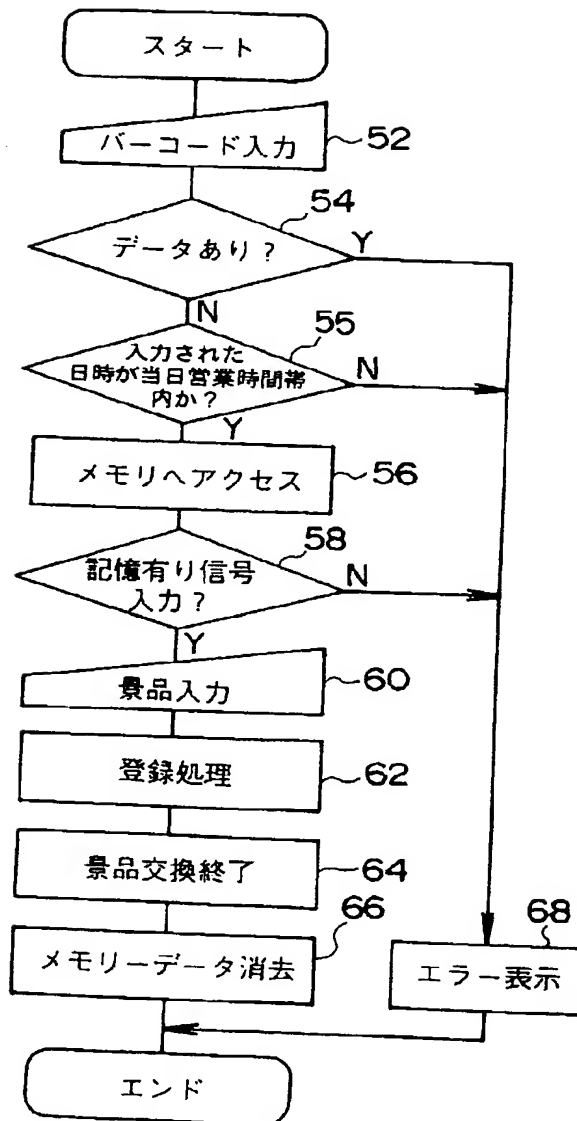
【図6】



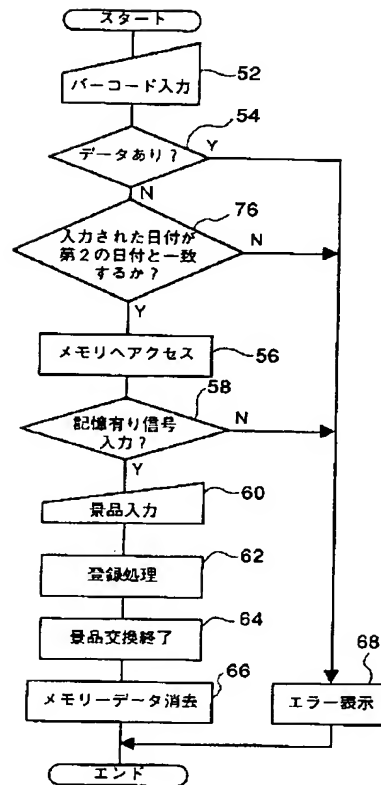
【図8】



【図7】



【図9】



【図10】

